

WYMAGANIE EDUKACYJNE Z EDUKACJI INFORMATYCZNEJ

KLASA 3

OCENA DOPUSZCZAJĄCA	OCENA DOSTATECZNA	OCENA DOBRA	OCENA BARDZO DOBRA	OCENA CELUJĄCA
<ul style="list-style-type: none"> - uczeń zna, ale dość często nie przestrzega zasad bezpiecznego zachowania się w szkolnej pracowni komputerowej, - z pomocą pisze proste teksty, - korzysta z przybornika Paint i Word z pomocą nauczyciela, - potrzebuje dodatkowej pomocy i stałego wsparcia przy wykonywaniu zadań, - niechętnie pracuje przy komputerze, - unika samodzielnej pracy; 	<ul style="list-style-type: none"> - uczeń zna, ale nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznego zachowania się w szkolnej pracowni komputerowej, - z pomocą nauczyciela uruchamia wybrane programy komputerowe oraz pisze na klawiaturze, używa przycisku Enter i Spacja, - pisze proste wyrazy i zdania często korzystając z pomocy nauczyciela, - pracując w wybranych programach korzysta z wybranych narzędzi, - uruchamia przeglądarkę internetową, - z pomocą nauczyciela wpisuje adresy stron internetowych, - zna przeznaczenie prawego i lewego przycisku myszki, 	<ul style="list-style-type: none"> - uczeń zna i stara się przestrzegać zasad bezpiecznego zachowania się w szkolnej pracowni komputerowej, - uruchamia wybrane programy komputerowe, - z pomocą zapisuje pliki w wyznaczonym miejscu, - posługuje się lewym przyciskiem myszy (klika, zaznacza, przeciąga), - czasami przy korzystaniu z klawiatury potrzebuje pomocy nauczyciela, przypomnienia znaczenia niektórych klawiszy, - posługuje się wybranymi narzędziami w poznanych programach, - pisze na klawiaturze proste zdania, 	<ul style="list-style-type: none"> - uczeń zna i przestrzega zasad bezpiecznego zachowania się w szkolnej pracowni komputerowej, - samodzielnie uruchamia programy do pracy i w nich pracuje, - zapisuje pliki poznany sposób w określonym miejscu, - odszukuje, otwiera i zamyka zapisane pliki, - posługuje się lewym przyciskiem myszki (klika, przeciąga, zaznacza), - sprawnie korzysta z klawiatury i myszy, pisze zdania z polskimi znakami, - tworzy wypunktowaną i numerowaną listę, - posługuje się narzędziami z Przybornika programu Paint i Word, 	<ul style="list-style-type: none"> - uczeń zna i zawsze przestrzega zasad bezpiecznego zachowania się w szkolnej pracowni komputerowej, - samodzielnie uruchamia wybrane programy komputerowe, - potrafi zapisać plik dwoma sposobami w wybranym miejscu; samodzielnie odszukuje zapisane pliki, otwiera je i zamyka, - sprawnie korzysta z klawiatury i myszy, pisze zdania z polskimi znakami; sprawnie posługuje się lewym przyciskiem myszki (klika, przeciąga, zaznacza), - sprawnie zaznacza i wkleja tekst, - sprawnie posługuje się poznanymi narzędziami w poznanych programach,

	<ul style="list-style-type: none"> - w środowisku Scratch pracuje z pomocą nauczyciela; 	<ul style="list-style-type: none"> - z pomocą nauczyciela serfuje po wybranych stronach Internetu, - wie, gdzie wpisuje się adres strony internetowej, - w środowisku Scratch pracuje z pomocą nauczyciela; 	<ul style="list-style-type: none"> - wpisuje adresy stron internetowych w okienko przeglądarki, - przegląda slajdy prezentacji multimedialnej, - samodzielnie pracuje w środowisku Scratch – uruchamia program, korzysta z grupy bloków, zapisuje skrypt i odtwarza animacje); 	<ul style="list-style-type: none"> - sprawnie przegląda strony internetowe, - świadomie wykorzystuje Internet i gry, zabawy edukacyjne na stronach WWW do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy, - samodzielnie pracuje w środowisku Scratch – uruchamia program, korzysta z grupy bloków, zapisuje skrypt i odtwarza animacje), - dzieli się swoją wiedzą z innymi uczniami;
--	--	--	---	---